



Tramas, conflitos, cenas



QUE É UMA TRAMA

Antes mesmo de investigarmos o que é uma trama, vale a pena analisar a etimologia da palavra *texto*. Poucas pessoas atentam para o fato de que as palavras texto e têxtil se aproximam. Isso ocorre porque ambas apresentam como origem a palavra latina *textum*, que quer dizer tecido. Nesse sentido, um texto é um tecido assim como o emaranhado de fios de algodão que costumam aparecer em propagandas de amaciante.

A palavra trama, assim como texto, também tem como origem o processo de tecelagem. Para tecelões, trama é o conjunto dos fios que eles fazem passar com a lançadeira entre os fios estendidos do urdimento e transversalmente a estes.

Para o professor de escrita criativa Luiz Antonio de Assis Brasil, escrever ficção é o mesmo que tramar. Para explicar esse ponto, Brasil retoma uma frase de sua avó: "isto vai mal, isto vai mal, mas pode ficar pior". O exemplo é bem interessante para pensar a trama como um fio que se agrava progressivamente.

De forma um pouco mais técnica, é possível compreender que a trama de ficção como a administração racional das informações de uma história de modo a agravá-la e, assim, a garantir a adesão de um leitor, espectador ou jogador. Se a vida real é regida pelo caos incontrolável e sem sentido, a trama é organizada a fim de suscitar a possibilidade de um estudo da alma humana, da vida, do mundo.



Trama também pode ser entendida como sinônimo de enredo. Cabe apontar que enredo, enredar, emaranhar, também se refere ao campo semântico da tecelagem.

Segundo o professor Luiz Antonio de Assis Brasil (BRASIL: 159), "O enredo é uma estrutura que organiza os eventos da narrativa, ligando-os pela relação de causa e efeito, na intenção de apresentar e agravar o conflito, resolvendo-o ou não.".

O caso dos games é particular, uma vez que há duas narrativas possíveis:

- Narrativa embutida: enredo inerente ao jogo, imutável e incontornável.
- Narrativa emergente: enredo livre que nasce a partir da interação e das escolhas do jogador.

No ensaio "Virando o jogo", publicado em 2010 na Revista Serrote, o escritor Daniel Galera elabora uma reflexão profunda sobre a narrativa dos games e os primeiros estudos na área, chamando a atenção para a obra clássica de Janet Murray:

Um dos primeiros e mais sólidos esforços de explicar a origem do prazer de fruir uma narrativa interativa foi feito por Janet Murray em Hamlet no Holodeck. De acordo com Murray, as narrativas possibilitadas pelo computador (entendido num sentido genérico que engloba os videogames, a realidade virtual e todo tipo de narrativa digital interativa) acarretam três prazeres característicos que dão continuidade às tradições narrativas anteriores, mas que, sob outros aspectos, são únicos, especialmente quando

combinados entre si: imersão, agência e transformação (GALERA, 2010, p. 95-99).



É possível perceber, na explanação de Galera, que tais elementos dizem respeito à simbiose entre as narrativas embutida e emergente.

- Imersão: se sentir transportado ao mundo ficcional;
- Agência: interferir no mundo ficcional e fazê-lo reagir a partir da intervenção;
- Transformação: perceber as alterações narrativas como consequência das decisões do jogador.

CONFLITO, AÇÃO E REAÇÃO

Podemos definir conflito como o embate entre personagens e forças opositoras, a partir da qual a ação se desenvolve. Isso quer dizer, necessariamente, que se o conflito não se agravar, se não piorar a cada cena, não há narrativa de ficção.

O professor Luiz Antonio de Assis Brasil oferece algumas premissas valiosas para a construção de um enredo, sempre com foco no planejamento atento de personagens e conflito (BRASIL: 168):

- O personagem consistente é que comandará a narrativa
- A questão essencial, as motivações e o objetivo do personagem, em atrito com fatores externos, provocarão os eventos e darão sentido ao enredo

- O enredo surgirá da articulação dos eventos



- O enredo se organiza como um sistema

- O enredo agrava o conflito

Assim, um personagem interessante e digno de acompanhar é aquele que age e reage, ou, em outras palavras, arrisca. É preciso aumentar a aposta e tensionar o protagonista de modo que os espectadores ou jogadores se mantenham em suspensão, inebriados pela audácia do herói que não foge do conflito não apenas porque não quer, mas porque não pode.

Na interação dos personagens com outros ou com o mundo ao seu redor, é necessário perceber se as ações e reações são variadas, no sentido de não parecerem repetitivas ou meramente mecanizadas e se agregam informações ao enredo, a fim de que haja uma evolução na linha de causalidade.

O mecanismo de ação e reação também pode ser entendido como o menor elemento indivisível de uma narrativa, as partículas subatômicas a partir das quais se constitui uma cena.

CENA EXPOSITIVA

Do ponto de vista audiovisual, cena é a unidade dramática do roteiro, seção contínua de ação, dentro de uma mesma localização e de um tempo delimitado, uma sequência dramática com unidade de lugar e tempo, que pode ser "coberta" de vários ângulos no momento da filmagem. Cada um desses ângulos pode ser chamado de plano ou tomada.

Em um roteiro, e levando em consideração a evolução do enredo, as cenas devem servir para agravar o conflito. No entanto, um erro comum da escrita audiovisual é a cena expositiva.

Cena expositiva é aquela que apenas expõe informações do enredo de modo gratuito e aplainado, antecipando revelações ou explicando a backstory como se os personagens fossem meros meios de transmissão ou narração.

Além disso, uma cena é expositiva quando não há mudança no estado emocional dos personagens, justamente porque não há mecanismo de ação e reação.

CENA DE PERSONAGEM

Os dois principais autores de abordagem estruturalista de escrita de roteiro são, sem dúvida, Robert McKee e Syd Field. De forma geral, o que esses autores defendem (e que costuma de fato funcionar do processo de desenvolvimento e análise de cenas no setor audiovisual) é que sempre há um personagem que comanda a cena, de modo que faz sentido o roteirista ter plena consciência desse mecanismo para garantir eficiência dramática.

Suas lições sobre design de cena e personagem podem ser sumarizadas na forma de perguntas que devem acompanhar os roteiristas:

- Quem quer o quê?
- Por que não pode ter o que quer?
- Por que devo me importar?

Outra forma de compreender a regra das três perguntas quando da escrita de uma cena é garantir os três níveis de conflito:



- Apresentação de personagem: qual fragmento de informação sobre o personagem que não sabíamos e agora passamos a conhecer nesta cena?
- Conflito: o que o personagem quer e por que não consegue?
- Confirmação da premissa/tema: de que maneira a cena contribui para confirmar a premissa da obra?

Ao pensar sobre o design de cena, é inevitável pensar sobre a função dos diálogos.

A lição mais importante sobre diálogos em uma obra audiovisual é que diálogos não são conversas. Isso quer dizer que, na vida real, indivíduos muitas vezes se comunicam por horas e não há necessariamente uma intencionalidade em suas falas no sentido de agravar o conflito, confirmar uma premissa etc. As pessoas simplesmente conversam, e isso às vezes basta porque os seres humanos são animais gregários, tendem a conviver e em geral são avessos ao isolamento.

Ocorre que diálogos apresentam função dramática específica e, como se pode perceber, estão intrinsecamente ligados às características essenciais de uma cena. Nesse sentido, é possível pensar em erros comuns que estão desalinhados aos princípios clássicos de ação-reação.

Eis algumas dicas essenciais sobre diálogos a partir das teorizações de Robert McKee:

- Fuja da estrutura pergunta-resposta: diálogos não são entrevistas e, embora haja um personagem comandando a cena, isso não quer dizer que os outros reagirão de forma mecânica.

- Dê respiros de ação: personagens não apenas falam, mas também agem.
- Personagens também falam de maneira indireta: explore a linguagem visual e motora, as expressões faciais etc.
- Use um terceiro elemento no diálogo: essa dica se refere ao uso de metáfora em diálogos, ou seja, quando personagens aparentemente conversam sobre um assunto, mas na verdade estão construindo um raciocínio outro, para além do explícito.

CENA IDEAL E GAME

Do ponto de vista da narrativa embutida, isto é, o enredo inerente ao jogo, imutável e incontornável, as cenas são escritas à semelhança dos roteiros audiovisuais de séries e filmes e os mecanismos utilizados servem à cinemática do jogo. São cenas utilizadas para explicar de forma interessante o backstory de personagens, servir de transição entre fases ou explicar um quest específico.

Do ponto de vista da narrativa emergente, as cenas costumam ser mais ativas e imprevisíveis, guiando o usuário para outras missões, confirmando o problema ou o objetivo, ou, até mesmo, visando a desviar a atenção do foco principal como obstáculo e, consequentemente, conflito secundário. Vale lembrar, para esses casos, que o mecanismo de ação e reação deve prevalecer. Para que isso ocorra, alguns elementos são fundamentais como:

- Escolha, isso aumenta o risco e nos leva a conhecer melhor o personagem. Isso reflete também seu comportamento e nos dá indícios sobre o que se passa em seu interior.

- Conflito, essa escolha deve levar a um novo desafio, em escala do próprio personagem. Um novo obstáculo precisa ser enfrentado.

- Universo, essa escolha e esse conflito correspondem a uma possibilidade entre tantas outras que reafirmam a pressão externa.

Por essa estratégia, a probabilidade é de que a cena contemple conflitos internos, que remetem à psique do personagem; conflitos externos, que giram ao redor do personagem; e conflitos maiores, que correspondem a uma imposição do universo, fatores mais amplos como um território sendo tomado, o meio ambiente destruído. Uma determinada escolha nos lembra que ele luta em prol desse território, tem valores de liberdade ou de autoritarismo e que uma batalha deve ser vencida por vez, não há como dominar todo esse território com um clique ou uma única escolha.

Atividade Extra

Nome da atividade: Assistir à aula animada *Como a Pixar começa uma história.*

Link para a atividade:

http://alemdoroteiro.com/2020/05/06/como-a-pixar-comeca-uma-historia/

Referência Bibliográfica

BRASIL, Luiz Antonio de Assis. **Escrever ficção: um manual de escrita literária**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GALERA, Daniel. **Virando o jogo**. Ensaio publicado em 2010 na revista Serrote. Disponível em: https://www.revistaserrote.com.br/2011/06/virando-o /

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax**: fundamento do roteiro de cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MAMET, David. **Três usos da faca: sobre a natureza e a finalidade do drama**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Editora Arte e letra, 2016.

SUTHERLAND, John. **50 literature ideas you really need to know**. Londres: Quercus, 2011.

Ir para exercício